

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

ESTRATEGIAS DE REMEDIACIÓN EN LA NARRATIVA GRÁFICA DOCUMENTAL

CÓDIGO: ID2015/0170

3 de julio de 2016

COORDINADORA DEL PROYECTO

MERCEDES PEÑALBA GARCÍA
Universidad de Salamanca
Departamento de Estudios Ingleses
Facultad de Filología
mpg@usal.es

MIEMBROS DEL EQUIPO

FRANCISCA NOGUEROL JIMÉNEZ
Universidad de Salamanca
Departamento de Literatura Española e
Hispanoamericana
Facultad de Filología
fnoguerol@usal.es

ANTONIO BALLESTEROS GONZÁLEZ
Universidad Nacional de Educación a Distancia
Departamento de Filología Inglesa
Facultad de Filología
aballesteros@flog.uned.es

MIGUEL ÁNGEL MURO MUNILLA
Universidad de La Rioja
Departamento de Filología Hispánica
Facultad de Filología
miguel-angel.muro@unirioja.es

1. OBJETIVO DEL PROYECTO

Las tres primeras fases de este proyecto (ID2012/037 Intermedialidad e intertextualidad en la narrativa gráfica; ID2013/207 Estética de la intermedialidad en la narrativa gráfica: de la intertextualidad a la metaficción; ID2014/0313 Estrategias transmediales de representación narrativa en la novela gráfica) culminaron con la creación de materiales didácticos para la enseñanza de la narrativa gráfica en programas de Máster, aplicable a materias de narrativa, teoría de la literatura, literatura comparada, semiótica social, artes visuales y estudios culturales. Se realizó una cuidadosa selección de repertorios de sus principales convenciones semióticas, atendiendo a tres criterios fundamentales: la iconografía, la expresión literaria y las técnicas narrativas.

Dado el alto grado de satisfacción alcanzado entre los miembros del equipo con el desarrollo del proyecto de innovación docente en las convocatorias de 2012-13, 2013-14 y 2014-15, se ha continuado con la misma línea de trabajo incorporando nuevos recursos didácticos, que entrañan mayor complejidad de análisis, en la plataforma online de la Universidad de Salamanca (*Studium*) como ejemplo de lo que hemos denominado docencia y aprendizaje colaborativo.

El objetivo de este nuevo proyecto (Fase IV) ha consistido en el diseño de un escenario de enseñanza-aprendizaje que integre conocimientos transversales de dos asignaturas del Programa de Máster de Estudios Avanzados, que involucran a dos departamentos de

la Facultad de Filología: Narrativas latinoamericanas de ruptura (*Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana*), y ‘The One and The Many’: The Short Story and the Short Story Composite (*Departamento de Estudios Ingleses*). Las dos materias se imparten en la actualidad por los profesoras Noguerol Jiménez y Peñalba García, respectivamente. Hemos contado con la colaboración del profesor Muro Munilla, autor de un volumen pionero en España sobre el cómic e investigador principal de un GIR sobre lenguajes icónicos en la Universidad de La Rioja, y, por tercer año consecutivo, ha participado en este proyecto el profesor Ballesteros González (UNED), experto en el tema y miembro del equipo de investigación de un proyecto internacional sobre novela gráfica, avalado por la Universidad Católica de Lovaina.

En la cuarta fase de este proyecto hemos llevado a cabo un diseño activo y cooperativo de materiales docentes para las dos asignaturas mencionadas que actualmente se imparten en los programas de Máster de los dos departamentos de la Facultad de Filología, teniendo en cuenta los objetivos didácticos siguientes:

1. Fomento de la interdisciplinariedad entre asignaturas en las que convergen puntos de vista complementarios para desarrollar un proyecto o actividad común.
2. Unificación de conceptos que proporcionan al estudiante una visión global y mayor capacidad intelectual a la hora de realizar actividades relacionadas con la palabra y la imagen en un futuro entorno profesional (laboral).

3. Desarrollo conjunto de contenidos didácticos que aúnan recursos literarios de narrativa y de cultura / semiótica visual en uno de los medios de expresión artística más innovadores e importantes del panorama literario actual: la narrativa gráfica contemporánea.
4. Tutorización de las actividades por los miembros del equipo a partir del trabajo autónomo del alumno.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La simbiosis literatura y periodismo no es nueva. El periodismo nació vinculado a la literatura y paulatinamente fue marcando sus diferencias. Aunque se trata de géneros distintos, han dibujado y continúan dibujando sendas entrelazadas. Gabriel García Márquez declaró en múltiples ocasiones que, más allá de los valores de su obra de no ficción, era un periodista: «Aprendí a escribir cuentos escribiendo crónicas y reportajes». Tom Wolfe también descubrió que había algo *nuevo* en periodismo: «lo que me interesó no fue solo el descubrimiento de que era posible escribir artículos muy fieles a la realidad empleando técnicas propias de la novela y el cuento [...] desde los tradicionales dialogismos del ensayo, hasta el monólogo interior y emplear muchos géneros diferentes dentro de un espacio relativamente breve [...] para provocar al lector de forma a la vez intelectual y emotiva».

La narrativa gráfica contemporánea, de marcado carácter no ficcional, se apropia (re-media) de las prácticas de representación de

otros medios, sin pretender ocultar su influencia (hipermediación), en un doble intento de legitimación cultural y de experimentación formal. El denominado «cómic periodístico» es un claro ejemplo del diálogo entre diversas expresiones mediales que determinan la recepción de una obra: la narrativa testimonial, el periodismo de investigación, la fotografía, el cine documental y el cómic.

El cómic-reportaje o cómic documental es una narración polifónica con un cruce de temporalidades múltiples: el testimonio del periodista-dibujante (temporalidad del reportaje) se entrelaza, en el tejido narrativo, con el testimonio de los supervivientes que relatan su experiencia mirando al lector o a una cámara imaginaria (temporalidad no lineal de la memoria traumática). El autor (o reportero de cómic) recoge los testimonios de los testigos, reúne abundante material fotográfico y dibuja el relato icónico y verbal en un cómic de base periodística que destaca por la variedad de fuentes empleadas y por su rigor informativo. Importa el detalle, importa la veracidad, importa el medio que le sirve de soporte a un periodismo comprometido y militante.

La narrativa gráfica documental o el periodismo (literario) en cómic multiplica la hibridación de géneros y la convergencia de medios propia de la posmodernidad: emplea técnicas del cine documental, recrea géneros periodísticos como la entrevista, el reportaje y la encuesta como vía de legitimación e incorpora los testimonios directos de los

supervivientes como referencia intermedial explícita al género autobiográfico en la constelación temática del cómic.

3. ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

Los miembros del proyecto han realizado una propuesta docente común diseñada para las asignaturas de sus respectivos programas de Máster de Estudios Avanzados, que se han impartido de enero a abril de 2016, partiendo de un corpus representativo, previamente pactado, de obras de cómic documental o periodístico.

En esta propuesta docente común se ha analizado (a) el valor mnemónico de las imágenes, fotografiadas y dibujadas, como testimonio y como evidencia de la memoria colectiva, y (b) el proceso de memorización de la vivencia traumática y su re-elaboración o memoria narrativa, *i.e.*, la capacidad de reproducir verbalmente recuerdos traumáticos e integrarlos en la totalidad de la experiencia.

La novedad del proyecto ha radicado en mostrar la relevancia del arte secuencial para documentar la historia moderna y en diseñar recursos didácticos que nos permitan analizar conceptos clave a partir de un corpus representativo de obras: la composición visual de la página y su efecto en el lector-observador (tamaño de los paneles, ubicación de los globos, rotulación, vector de lectura o línea de indicatividad, estilo del dibujo), la composición narrativa, la relación entre texto e imagen, la diferencia entre fotografía y dibujo, su contextualización histórica y sus influencias literarias, periodísticas

(Nuevo Periodismo), cinematográficas (cine documental) e, incluso, pictóricas. En suma, el enfoque interdisciplinar de nuestro proyecto requiere aunar conocimientos de narratología, semiótica social y visual e intermedialidad, aplicados a la especificidad de la narrativa gráfica.

Siguiendo la estructura de temporalización prevista, los miembros del equipo han digitalizado el material seleccionado del corpus e incorporado los materiales y actividades on-line a la plataforma *Studium* (<https://moodle2.usal.es/course/view.php?id=9817>)

4. RESULTADOS DEL PROYECTO

La inclusión del estudio del cómic como medio (cultural de masas) y de la “novela gráfica” como género en el área de Artes y Humanidades pretende atender, en su globalidad, a los fenómenos de la comunicación con un enfoque interdisciplinar. Ello implica analizar tanto la especificidad del medio como del formato de publicación, y abordar, manteniendo un planteamiento semiótico integrador, las características formales y los recursos específicos, según su soporte, articulación y relación pragmática con las condiciones de su producción y con los valores ideológicos que transmite.

Los miembros del equipo han mantenido reuniones periódicas para evaluar los resultados del proyecto en base a tres criterios principales: nivel de consecución de los objetivos, utilidad de los recursos, y competencias adquiridas por el alumnado. Este proceso ha permitido

confirmar la calidad y validez de la propuesta, su adecuación al contexto institucional y su transferibilidad.

A pesar de la dificultad inherente que comporta toda tarea de sistematización en un medio de comunicación situado en la encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria, los miembros del equipo han diseñado el material didáctico partiendo de cuatro premisas fundamentales:

- (a) que el estudiante sea capaz de explorar las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de la narrativa gráfica, así como de emitir un juicio estético y técnico argumentado en relación con productos escripto-icónicos.
- (b) que el estudiante conozca el lenguaje y las particularidades de la narrativa gráfica y de otros medios de comunicación visual.
- (c) que el estudiante conozca la evolución histórica, técnica y formal de la narrativa gráfica.
- (d) que el estudiante aprecie la importancia del cómic como medio visual en la cultura de masas contemporánea.

El mayor beneficio de este proyecto ha consistido en (a) la elaboración de una propuesta pedagógica de análisis de la narrativa gráfica como herramienta investigadora y educativa y en (b) la incorporación, a este marco conceptual interdisciplinar, de las explicaciones teóricas de los estudiosos y de las observaciones de los propios narradores gráficos durante el proceso creativo.

Los miembros del equipo prevén, a corto plazo, la difusión de los resultados de este proyecto de innovación-investigación en congresos celebrados a lo largo de 2016 y en publicaciones especializadas. A largo plazo, esta visión integradora derivará en el diseño de proyectos de investigación y en la realización de tesis de Máster y de doctorado, que contribuirán a sentar las bases de una teoría transmedia de la narrativa gráfica.